ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN


unabhängig – überregional


5/90

2. Jahrgang

DM 8,--

Neu!

Er ist also frei!

- News, Infos, Trends.

STAR LC-10

- Preiswerte Alternative?

5 Spiele im Test

- u.A. Tales of Dragons & Cavemen.

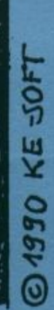
Software:

- XL-Adress II, Logo
- Suicider, Fingerfetz
- Socoban-Demo
- und eines mehr



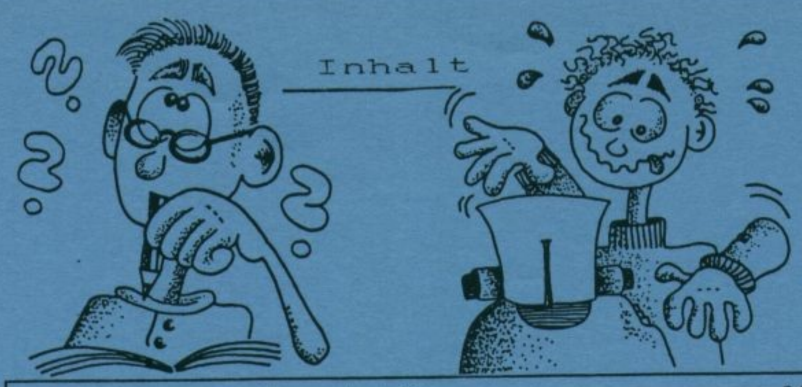
Mit Diskette im Heft

ECNO
NiNjA



ATARI XL/XE

COVER: MARKUS FRANZ


Inhalt

Impressum



Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,--	30,--
1/8	15,--	20,--

Das Forum:
Das Forum ist die Rubrik in ZONG, in der der Leser zu Wort kommt, indem er in Form von Leserbriefen seine Meinung sagt oder Verbesserungsvorschläge macht. Weiterhin kann jeder Leser kostenlose Kleinanzeigen aufgeben. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden. Natürlich könnt ihr auch Testberichte, Tips, Titelbilder oder -musiken, Rezepte, Stories sowie alle Arten von Programmen an uns senden. Eine Veröffentlichung wird wie immer durch Gutschriften belohnt. Textbeiträge können auf Papier, Diskette oder per Telefon eingesandt werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor IV aus ZONG 04/90 benutzt werden.



Machen Computer einsam?

Wie man sieht, nicht! Es gibt natürlich Leute, die ihren Computer lieber allein im stillen Kämmerchen benutzen, aber das sollte jeder halten, wie es ihm beliebt!

Was gibt's Neues?

Nun, die interessanteste Neuheit ist, daß das Compyshopmagazin mit Ausgabe 06/90 eingestellt wird. Ein schwerer Schlag für viele, muß man sich doch dann nach Ersatz umsehen (ZONG!). Er ist also frei.
Weiteres: Vom AMC-Verlag gibt's (jetzt endlich erhältlich) das neue Zielpunkt 0' Nord. "A Hacker's Night" führt in die Welt der Computerkriminalität (spielerisch!), die Spiele "Parsec" und "Ballcracker" sind für die nahe Zukunft geplant.
Bei Power per Post gibt's ab sofort das Geschicklichkeitsspiel "Rubberball".
Neu bei KE-Soft: Tecno Ninja, das Actionadventure mit 10 Level in 100 Screens, 11 verschiedenen Musikstücken, 8 Extrawaffen usw.!
Als Vorankündigung: Die Ausserirdischen, ein fantastisches Grafik-Abenteuerspiel.
Testberichte zu allen Neuheiten folgen wie immer in den nächsten Ausgaben.
Wir hoffen, euch auf der Hobbytronic oder unserem ZONG-Treffen begrüßen zu können! Tip: ABBUC hat Stand 6060 in Halle 6, Compyshop hat Stand 6020A in Halle 6. Wir befinden uns am Sonntag, den 29.04. von 9.00 bis 18.00 Uhr am ABBUC-Stand.
Bleibt uns nur noch, euch wie immer frohes Schaffen zu wünschen. Denkt daran: Wozu ein anderer Computer, wenn der XL/XE alles macht, was man braucht? Falls jemand eine Floppy zuviel hat: Wir suchen eine solche!



Leserbriefe

Hallo Ihr ZONGs.
Ich dachte mir, schreib' doch auch mal ein kleines Briefchen.
Und so sieht das dann aus:
Als erstes herzlichen Glückwunsch an diejenigen, die BROS programmiert haben. Das habt ihr ja SUPER gemacht. All die versteckten Steine und Bonusbilder, echt Klasse!
Wo wir schon mal bei dem Game sind: Hier noch den Cheat, den ihr zwar kennt, der aber vielen Anderen helfen wird: "ZONG"+Levelnummer im Titelbild eingeben, schon landet man im gewünschten Level.
"TOBOT" gefiehl mir nicht so gut, was hauptsächlich an den schweren Level liegt. Doch der Editor läßt das Spielchen sein Geld wert sein. Nur ein Testmodus wäre im Editor angebracht!
So, nun mal etwas Anderes: Hast Du, Kemal (ich duze Dich, da Du die Leser auch duzt; genehmigt?) eigentlich auch an PUNGOLAND mitprogrammiert? Ich frage das, weil es zwischen PUNGOLAND und z.B. "Castles of Confusion" oder BROS gewisse Parallelen gibt. Daß M. Plejier daran beteiligt war, ist bekannt, aber wer noch?
Wer hat eigentlich immer die Ideen für eure Spiele?
Wenn alle eure Games so gut sind wie BROS (und TOBOT), müssen noch einige andere Games dran glauben und in meine Softwareschublade wandern.
Mittlerweile weiß ich, daß die Infodisk und der Katalog ein- und dasselbe sind (war ja wohl auch logisch!). Da ich ja für den Fragebogen genug Knete bekommen habe, könnt ihr mir von selbiger die Nummer 12 schicken.
Ich finde es echt sch..lecht, daß ihr fast alle Spiele, die ihr testen wollt, erst kaufen müßt. In dieser Hinsicht wäre es für eure Finanzen wohl besser, wenn ihr mehr Lesertests bringen würdet (z.B. meinen "Speed-Zone"-Test !!!). Allerdings können diese Tests den euren kaum das Wasser, geschweige denn den Wein reichen.
Noch was zur Umgestaltung von ZONG:
Die Bastelecke ist zwar nicht zum Ausprobieren geeignet, doch da gibt es noch etwas, daß man in der Fachsprache "Humor" nennt. Ich finde, sowas braucht der Mensch (auch der Unmensch).
Von meiner Tante bekam ich zu meinem Birthday Geld und den Auftrag, mir ein gescheites Computerspiel zu kaufen (Raupkopien ist nicht). In der Hoffnung, daß TECNO NINJA diesen Anforderungen entspricht, liegt entsprechende Bestellung samt Zahlungsmittel bei.
Hier noch ein paar Anregungen für eure Softwareküche: Ein Editor zu BROS müßte doch machbar sein. Aus Testberichten konnte ich mir ein Bild mancher Spiele machen, und Games wie POPULUS, ROCK'N ROLL und R-TYPE müßte man einfach umsetzen. Bei erstem wird es wahrscheinlich sehr schwer sein, auch nur eine Mini-Version zu programmieren, doch die beiden anderen gibt es sogar für eine Schreibmaschine mit eingebautem Taschenrechner, in Computerkreisen auch als C64 bezeichnet (Entschuldigung für die Beleidigung, hoffentlich können mir die Schreibmaschinen und Taschenrechner verzeihen, daß sie mit sowas verglichen wurden). Ballerspiele gibt es zwar genügend, aber so gut wie keine, bei denen man richtig denken muß (was sicherlich nicht immer leicht fällt). Und warum sollte mann denn nicht mal als Kugel durch verschiedene Level rollen?
So, genug für heute! Bis bald euer

Michael S.
(Der also frei ist!)

Anm.d.Red.: Vielen Dank Michael für Dein "kleines" Briefchen und für Dein Lob über BROS, man braucht soetwas von Zeit zu Zeit.
Einen Testmodus in einen Editor einzubauen bedeutete, ein neues Hauptprogramm zu schreiben, da das Hauptprogramm des Spiels zu 70% nur aus dem Spielen eines Level besteht. Hier jedoch ein Tip: Speichere Deinen Level als Einzigen auf eine Diskette und starte das Hauptprogramm.
Daß Du uns duzt ist vollkommen O.K., auf den Treffen der Atarianer duzen wir uns auch meistens.
Hier ein kleines Geheimnis: M. Plejier IST Kemal Ezcan. Er legte sich diesen Künstlernamen bei Gründung der Gruppe ZONG zu.
PUNGOLAND ist vollständig von ihm programmiert, von Musik über Grafik bis hin zu dem Programm an sich. Es ist übrigens auch bei uns erhältlich (siehe Infodisk). Apropros, die 12'er ist natürlich immernoch zu haben.
Die Fundgrube unserer Ideen verrate ich nicht, doch soviel darf ich sagen: Die Spielkonsole von NINTENDO hat uns schon immer fasziniert.
Zu Spieletests ist zu sagen, daß wir inzwischen von allen deutschen Produzenten kostenlos beliefert werden und daher nur die ausländische Software bezahlen müssen. Trotzdem sind wir um jeden eingesandten Test froh. Leider hatten wir bereits einen SPEED-ZONE-Test im letzten Jahr. Da wir jedoch kein Spiel zweimal testen wollen, nur um die Zeitschrift vollzubekommen, wie andere Magazine, bitten wir deshalb darum, in ZONG 12/89 nachzusehen, welche Tests bereits veröffentlicht wurden, bevor man sich auf den Texteditor IV stürzt.
Daß Du die Bastelecke toll findest ist schön, doch leider fallen uns immer weniger Ideen ein. Diesmal ist jedoch wieder ein Wahnsinnsding in ZONG drin! Lieber alle zwei Monate etwas schreiben, was Sinn macht, als jeden Monat irgendwas hinzuknallen!
Zu dem gewünschten Editor ist zu sagen, daß es zu jedem Spiel mit mehreren Level Arbeitseditoren gibt! Diese zu veröffentlichen lohnt sich jedoch meistens nicht (wie auch bei BROS).
Zu Deinen Spielideen muß ich hier klarstellen, daß wir nie Ballerspiele erstellen werden. Interessante Denkspiele wird man jedoch immer bei uns finden (z.B. ZADOR, oder auch unser nächstes Vollpreisspiel).
Danke, daß Du einsiehst, daß Du frei bist.

Hier noch das Abschiedsbriefchen von Martin Jabben, der sich mit fast allen Anbietern überwarf (wohl auch deshalb, weil sie nicht einsahen, seine fehlerhaften Briefe immer voll zu korregieren).

Martin Jabben 11.1.90
Tel.:...... (täglich von 12:30 bis 13:15 u. von 19:30 bis 22:00 Uhr)

Hallo KE - Soft
Bitte schicke das naechste ZONG-Magazin(2/90) an die unten stehende Adresse.Denn ich habe ZONG verkauft.Allso schicke es an diese Adresse:
....

Bisher habe ich noch nicht viel von meine XE verkauft.Es kam dadurch das du in meiner ZONG-Anzeige die Telefon-Nr. vergestern hast.Ich werde
noch wo anders eine Anzeige machen,denn du aenderst ja alle Anzeigen. Ich habe darum keine Lust bei dir eine neue Anzeige zu machen.Ich will ja hoffen das du die naechste ZONG an die neue Adresse schickst.

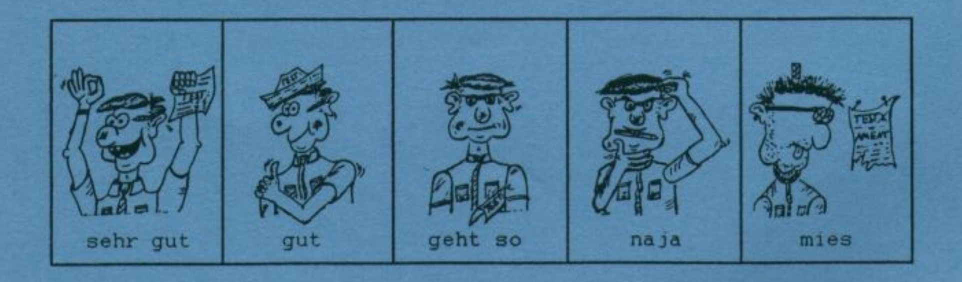
Mit freundlichen
Gruessen M.J.

Anm.d.Red:Er ist alllso frey!



Das Bewertungsschema

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Spieles ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:
Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das Kriterium "Grafik/Animation". Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig/uninteressant ist? Daher: "Spielspaß". Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus noch lohnen. Also: Das "Preis-Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.
Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck dar, den das Spiel hinterläßt. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien! Hierzu gibt's dann noch ein paar Bilder, die den Gesamteindruck auf einen Blick vermitteln:



Und noch etwas

Falls ihr Testberichte selbst verfassen möchte: Ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft.
Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrages.
Bitte sendet uns aber nicht Testberichte über Programme, die wir bereits testeten!



Tales of Dragons and Cavemen

Vor tausenden von Jahren existierte ein Vogel names MIRA, den die Menschen eines kleinen, friedfertigen Volkes wie einen Gott verehrten: "Wer diesen Vogel besitzt, dem sind Reichtum und Ehre gewiß!" Dies rief den Neid der Höhlenbewohner hervor und sie schickten ihre Drachendiener aus, den Vogel zu rauben ...
Auf diese Geschichte sowie eine alte vergilbte Karte stieß eines Tages der Geschichtsforscher Harry. Also machte er sich auf, den MIRA für sich zu gewinnen. Nach einer abenteuerlichen Suche fand er endlich den Eingang des seit jahrtausenden vergessenen Höhlensystems und betrat es, nur mit einem Seil und einer Taschenlampe ausgerüstet ...
Aufgabe des Spielers ist es, in jedem Screen den Wundervogel, der am oberen Bildrand sitzt, zu erreichen, ohne sich hierbei von den Drachen und Höhlenbewohnern erwischen zu lassen. Um nach oben zu kommen, kann man ein Seil auswerfen, das an einer höheren Ebene hängenbleibt, damit man sich daran hochhangeln kann. Sollte einmal ein Monster zu nahe kommen, benutzt man seine Taschenlampe, um es zu blenden. Sammelt man eines der herumliegenden Eier ein, kann man die Monster für kurze Zeit besiegen.

Die Bewertung:

Die grafische Darstellung ist gut gelungen, auch die Spielfiguren sind schön animiert. Lediglich das Flimmern der Sprites stört etwas.
Die Sounds im Spiel sind passend und realistisch. Die Hintergrundmusik nervt nicht und kann nebenbei leiser gestellt werden (per Tastendruck).
Das Spiel ähnelt sehr dem Spielhallenvorbild, es macht Spaß und hat alle wichtigen Features. Nach einer geschafften Runde gibt's sogar einen kleinen Gag als Belohnung.
Für ein Spiel dieser Qualität, das nebenbei auch noch den Highscore speichert, einen Zweispielermodus sowie eine Joystick/Tastaturbelegung bietet, ist der Preis von DM 19.-- sicherlich gerechtfertigt.

AMC-Verlag, Diskette, DM 19.--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11	M.P.

Alptraum

In einem fernen Land, das Fremde nicht nur durch sein Klima schnell an die Grenzen ihrer Gesundheit führt, findet der Transport von Waren und Personen größtenteils noch mit Hilfe von Lasttieren auf staubigen Pfaden statt. Eilige Transporte sind nur auf dem Luftwege möglich, und nur wirklich abgebrühte Piloten halten der tropischen Sonne, den



schwierigen Landeplatzverhältnissen und den korrupten Verwaltungsbehörden stand.
Du bist der Inhaber einer kleinen Fluggesellschaft. Mit deinem einzigen Flugzeug bist du täglich unterwegs. Trotz der harten Umstände läuft das Geschäft recht gut. Das Flugzeug wird also bald abgezahlt sein.
Leider plagen dich fast jede Nacht schwere Alpträume. Liegt es am feucht-heißen Klima, oder ist es die böse Vorahnung, daß die Konkurrenz dich mit allen Mitteln aus dem Geschäft stoßen will? Die Eingeborenen glauben ja, daß Träume die Schatten der Wirklichkeit sind. Wer weiß?
Es handelt sich bei ALPTRAUM um ein deutschsprachiges Grafik/Text-Adventure. Die Bedienung erfolgt wie üblich durch zwei-Wort-Kommandos. Anfangs weiß man nicht so recht, was man eigentlich tun soll, bekommt es aber im Laufe des Spieles recht bald heraus ...

Die Bewertung:

Die Bilder sind sehr schön anzusehen, die Story ist ansprechend, die Atmosphäre gut. Der Parser versteht auch mehr als zwei Worte und ist recht angenehm. Leider wird nicht genau gesagt, welches Wort nicht verstanden wurde.
Das Spiel ist interessant und nicht zu schwer (was nicht heißen soll, daß es leicht ist!), alle Rätsel sind einigermaßen logisch.
Für DM 29,-- eine lohnende Anschaffung.

Rätz-Eberle, Diskette, DM 29,--			
Grafik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13	
Story / Atmosphäre ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	
Parser	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	K.E.

Chimera

Wie schon so oft ist auch diesmal die Erde in Gefahr! Ein Raumschiff mit tödlichen Waffen fliegt direkt auf unseren Planeten zu. Die einzige Möglichkeit, die Erde zu retten, besteht darin, den Selbstzerstörungsmechanismus des Raumschiffes zu aktivieren. Zu diesem Zwecke steuert man einen Roboter umher und muß die dazu nötigen Teile finden. Leider weiß man nie, welche Teile die richtigen sind. ACHTUNG: Das Benutzen eines falschen Teiles führt zum Spielende!
Die einzelnen Räume werden in Parallelperspektive dreidimensional dargestellt. Hier ein Beispiel des Spielverlaufs: In einem Raum findet man einen Schraubenschlüssel, der dazu benutzt werden kann, eine elektrische Sperre zu eliminieren. Dahinter kann man dann einen Sprengkopf konstruieren, den man dann wiederum in einem blauen Raum benutzen muß. Leider haben wir bisher noch nicht herausgefunden, in welchem blauen Raum man mit dem Sprengkopf etwas anfangen kann.



Die Bewertung:

Die dreidimensionale Darstellung ist gut gelungen, leider sind manche Aufbauten so hoch, daß man dahinterliegende Gegenstände nicht erkennen kann. Der Sound im Spiel besteht nur aus drei Geräuschen, Musik ist nur als Pausenfüller vorhanden.
Für sehr hartnäckige Knobelfreunde ist dieses Spiel kein schlechter Griff, für Normalheizer eher frustrierend, wenn man immer von vorne anfangen muß, nur weil man einen falschen Gegenstand eingesetzt hat. Wer Interesse hat, sollte sich's ansehen. DM 10.-- sind einigermaßen gerechtfertigt. Er ist also frei.

Firebird, Kassette, DM 10,--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥	=05	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08	K.E.

Escape from Doomworld

Wie üblich schreiben wir das Jahr xyz, in dem eine feindliche Macht usw. usw. usw ...

Jedenfalls soll man versuchen, ein paar dringend benötigte Wissenschaftler, die auf einem Planeten festsitzen, von dort zu befreien. Im Spiel ist dies dann in drei Aufgaben geteilt:

1. Ein kleines Leiterspiel, in dem man Gegenstände einsammeln und über Roboter und andere Dinge springen muß.

2. Ein Weltraumspiel, in dem man Fuel-Kapseln und Wissenschaftler sammelt.

3. Noch ein Weltraumspiel, in dem man nun drei Bomben finden muß, um damit den Planeten in die Luft zu sprengen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist einfach einfach. Die Animation ist O.K., das Scrolling ruckelt aber ziemlich.

Auch die Sounds im Spiel sind billig. Man merkt, daß das Spiel etwas älteren Datums ist. Musik gibt's nicht.

Man könnte sagen, daß das Spiel etwas Spaß macht, aber es überwältigt einfach nicht. Spätestens nach 15 Minuten wird's langweilig.
Für DM 10,-- erhalten wir ein Spiel. Mehr nicht. Wer unbedingt noch eins nötig hat, kann sich's ja zulegen. Nichts besonderes! Eben ein typisches Billigspiel, wie man es von früher kennt.



Red Rat Software, Kassette, 10,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Sound / Musik	♥♥♥♥	=04
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥	=07
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥	=05
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	=06

M.P.

Storm

Du, der muskulöse Storm, hast eine liebliche Gefährtin, die von einem Chemiker aus nicht näher erläuterten Gründen in sein Schloß entführt wurde. Da der Proffesor namens Una Cum gerade nicht in seinem Labor ist, machst du dich mit deinem Partner und Zauberer auf die Suche nach deiner Geliebten. Entgegen stehen dir die Fallen des Una Cum, die mit Verstand zu lösen sind.
In Spiel selbst rennt man in mehreren zusammenhängenden Screens umher, muß Schlüssel für Türen finden und gegen Unas Gehilfen kämpfen. Extras ermöglichen eine Erleichterung im Kampf, sowie im Überwinden der verschiedenen Gefahren.
Gewinnen kann man Punkte, sowie zum Überleben Energien.
Gespielt wird alleine oder mit einem zweiten Mitspieler.

Die Bewertung:

Die Grafik ist relativ einfach gehalten. Die Charakter sind zwar meist eindeutig, aber leider haben sich die Grafiker zusätzlich noch einen Matsch ausgedacht, der oftmals zu Verwirrungen führt.
Die Animation ist relativ ruckelig, wie man es von einer Characterbewegung halt gewöhnt ist.
Sound und Musik sind mittelmäßig, nichts besonderes also.
Die Motivation ist am Anfang noch recht hoch, läßt aber schon nach kurzer Zeit stark nach. Neben dem grafischen Matsch ist zudem noch zu bemerken, daß uns das Spiel mehrmals abstürzte, ohne, daß ein Zusammenhang zwischen Spielgeschehen und Bug zu sehen war.
Das Preis/Leistungs-Verhältnis ist dementsprechend schlecht. Wer kauft sich schon ein Spiel mit Fehlern?
Insgesamt hat mir das Spiel noch ein wenig Spaß gemacht, was wohl auch an der Kartezeichnerei lag, aber nach dem dritten Ausstieg hatte auch mich der letzte Frust gepackt.

Mastertronic, Kassette, ca. DM 10,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 9
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥	= 8
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥	= 6
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥	= 5
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	= 6

M.B.

TEST BERICHTE

Star LC-10 Matrixdrucker

Beim Star LC-10 handelt es sich um einen 9-Nadel Matrixdrucker. Seine Druckgeschwindigkeit beträgt 144 Zeichen pro Sekunde im Normalbetrieb, 30 Zeichen pro Sekunde im NLQ (Near Letter Quality, d.h. Briefqualität) Betrieb. Der Druck erfolgt Bidirektional (in beide Richtungen). Insgesamt verfügt der LC-10 über 14 verschiedene Zeichensätze, ist in der Lage, doppelt oder vierfach große Zeichen zu drucken und kann sogar Grafik in einer Auflösung bis zu 1920 Punkte pro Zeile drucken. Weiterhin verfügt er über einen Halbautomatischen Einzelblatteinzug (vollautomatisch optional, d.h. erweiterbar), eine Paper-Park-Funktion, d.h. der Drucker merkt sich die Position des Endlospapieres, man spannt ein Einzelblatt ein, bedruckt es, und der Drucker zieht das Endlospapier wieder an die richtige Stelle. Dies erspart das ständige Herumfriemeln, wenn man mal ein Einzelblatt bedrucken will.
Wie schon gesagt verarbeitet der Drucker Endlos- oder Einzelblätter mit einer Breite von 14-21 cm bei maximal zwei Durchschlägen.
Die Bedienung und Auswahl der Zeichensätze kann z.T. über das Bedienungsfeld des Druckers erfolgen, kann aber auch durch Senden von ASC-Codes erreicht werden. Per DIP-Schalter ist der Drucker EPSON- oder IBM-kompatibel. Die DIP-Schalter befinden sich unterhalb des Druckkopfes, man muß den Drucker also NICHT extra aufschrauben, um sie zu erreichen.
An Schriftarten gibt es Draft, Courier, Sanserif und Orator jeweils normal oder Kursiv. Weiterhin kann man bis zu 192 Zeichen frei definieren. Weitere Eigenschaften: Hex-Dump, Selbsttest, Perforationssprung, Papierrücktransport, Vertikal- und Horizontaltabulatoren.
Oh, fast hätte ich's vergessen: Der Preis für dieses Gerät beträgt ca. DM 450,--. Für diesen Preis erhält man mit dem STAR LC-10 einen universell einsetzbaren Drucker (siehe ZONG), der also frei ist.
Hier seht ihr nun noch ein paar Ausdruckproben:

Dies ist der DRAFT-Modus:
PICA-Zeichensatz.
ELITE-Zeichensatz.
PICA-Condensed.
PICA-Proportio.
ELITE-Proportio.
Dies ist der NLQ-Modus:
COURIER-Zeichensatz.
COURIER-ITALIC.
SANSERIF-Zeichensatz.
SANSERIF-ITALIC.
ORATOR-Zeichensatz.
ORATOR-ITALIC

PD-Software

Heute einmal zwei Quizspiele sowie einige Disketten aus dem KE-Soft Programm ...

Name: Fiffikus, Bezugsquelle: Gunther Steinle, Beethovenstraße 1, 8043 Babenhausen / KE-Soft

Fiffikus ist ein Quizspiel, das der Fernsehsendung "Der große Preis" nachempfunden ist. 1-4 Spielern werden Fragen aus fünf verschiedenen Gebieten gestellt. Es werden fünf Antwortmöglichkeiten zur Auswahl gestellt, von denen der Spieler die richtige herausfinden muß.
In den Fragen sind Asse, d.h. 500 Punkte ohne etwas zu tun, und Risikofragen versteckt. Bei den Risikofragen muß der Spieler einen Teil seines Punktestandes einsetzen, der, wenn die Frage richtig beantwortet wurde, vielfach den Punkten addiert wird. Hat man die Risikofrage nicht richtig beantwortet, hat man die Chance, die Punkte durch ein Geschicklichtkeits- oder Schnelligkeitsspiel doch zu ergattern. Wenn alle Fragen richtig oder auch falsch beantwortet sind, hat jeder Spieler am Ende die Chance, seinen Punktestand durch eine Zusatzfrage zu verdoppeln. Beantwortet er diese Frage falsch, verliert er alle Punkte (selber Schuld, denn man muß die Chance ja nicht nutzen!).
Die Grafik von Fiffikus paßt zum Quizspiel, auch die Sounds sind O.K. Die Fragen sind manchmal sehr leicht und manchmal sehr schwer, aber auch für diejenigen, die keine Ahnung haben, ist Fiffikus empfehlenswert, denn die richtige Antwort wird immer angegeben.
Die Spielfreude wird aber schwer getrübt, denn bei manchen Fragen stürzt das Programm ab. Aber es gibt ja auch zusätzliche Fragedisketten, bei denen dies nicht der Fall ist.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /13

Marcus Gitzel

Name: Trivia Quiz, Bezugsquelle: siehe oben

Auch das Trivia Quiz ist ein PD-Quizspiel, das aber ganz in Englisch geschrieben ist. Ein oder zwei Spielern werden Fragen gestellt, die sie in einer bestimmten Zeit zu beantworten haben, je höher der Level, desto kürzer die Zeit. Auch beim Trivia-Quiz werden 4 Lösungsmöglickeiten zur Auswahl gestellt. Je nach Wunsch wird dann auch die richtige Lösung angegeben.
Die Grafik des Trivia Quiz besteht nur aus verschieden großem Text und der Sound ist so nervtötend, daß man ihn am besten gleich abdreht. Wie hoch der Spielspaß liegt, merkt man schon daran, daß man das Programm vom DOS aus laden muß. Die Fragen sind sauschwer und manchmal ein bißchen blödisch (Welche Stadt der USA hat den größten Popcornverbrauch?), aber glücklicherweise gibt es einen Frageneditor als PD-Diskette.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥ /6

Marcus Gitzel

Name: S20 - Zyclop, Bezugsquelle: KE-Soft

Es handelt sich hierbei um ein sogenanntes "Climb and Jump Game", also ein Spiel, bei dem man umherläuft, klettert und Gegenstände einsammelt.
Das Besondere hieran ist, daß man mit Hilfe des integrierten Editors bis zu 60 Spielszenen pro Diskettenseite selbst erstellen kann.
Die wichtigste Besonderheit ist allerdings, daß man mit dem Editor nicht nur die Screens, sondern auch die Zeichensätze für jeden Level verändern kann. Man kann also frei bestimmen, ob man nun durch ein Raumschiff, einen Wald, eine Höhle oder irgendetwas anderes rennt!
Durch diese Tatsache ergeben sich eine Menge interessanter Möglichkeiten, die bei den schon vorhandenen Screens gut genutzt werden. Man erhält auf der Vorderseite das Spiel mit Anleitung sowie ca. 40 Beispielscreens, die von "primitiv" bis "sehr gut gestaltet" reichen.
Auf der Diskettenrückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer names "Spacecraft", in dem man von Zuhause aus zu einer Raumstation wandert, einen Planeten anfliegt und dort so einiges erlebt. "Spacecraft" besteht aus allen 60 Bildern.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /11

K. Ezcan

Name: S21 - Königsdiamanten, Bezugsquelle: KE-Soft

Als König, dem die Diamanten aus der Krone geklaut wurden, macht man sich auf den Weg zu einer einsamen Insel, wo die Diamanten versteckt sein sollen. 10 verschiedene Orte gilt es aufzusuchen, um dort jeweils einen Diamanten sowie Gold, Essen, Zauberelixiere und Monster zu finden. Vom gefundenen Gold kann man sich beim alten Händler Pfeile, Essen oder Zauberelixiere kaufen, um somit die Lebenszeit zu erhöhen.
Ein recht interessantes Spiel, das allerdings nur auf Computern mit RAM-Disk lauffähig ist. Eine 800XL-Version ist als S23 erhältlich, diese lädt allerdings öfter nach.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /10

M. Plejier

Name: S22 - Goldcave, Bezugsquelle: KE-Soft

Mit einem kleinen Pacman, der einen Hubschrauber auf dem Buckel (welcher Buckel?) hat, fliegt man durch gefährliche Höhlen auf der Suche nach Goldschätzen. Man muß sich dabei gegen allerlei Viehzeugs erwehren.
Das Spiel ähnelt sehr dem alten Activision-Klassiker HERO, bietet eine bessere Grafik als das Original, ist dafür allerdings etwas zu laaahm.
Tja, man kann nicht alles haben! Insgesamt aber immer noch ein recht interessantes Spiel.
Auch Goldcave benutzt die RAM-Disk und ist unter S24 als Ramdisklose Version erhältlich.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /09

K. Ezcan

Grafikprogrammierung

Nachdem wir nun genug einfarbige Figürchen definiert haben, wenden wir uns endlich den mehrfarbigen Zeichen zu.
Bei einem mehrfarbigen Zeichen sind jeweils zwei nebeneinanderliegende Bit's ein Punkt, der insgesamt vier verschiedene Farben annehmen kann, entsprechend den vier möglichen Belegungen des Bitpaares:

00 = Hintergrund, 01 = Farbe 1, 10 = Farbe 2, 11 = Farbe 3

Hier nun ein Beispielzeichen im Bitmuster und den daraus resultierenden Farben:

00	00	01	01	=>	0011
00	00	01	01	=>	0011
00	00	01	01	=>	0011
00	00	01	01	=>	0011
10	10	11	11	=>	2233
10	10	11	11	=>	2233
10	10	11	11	=>	2233
10	10	11	11	=>	2233

Alles verstanden? Und weiter geht's:

Die Darstellung dieser Zeichen erfolgt in den Mehrfarb-Zeichenmodi 12 und 13. Diese bieten eine Auflösung von 40*24 bzw. 40*12 Zeichen bei 160*192 bzw. 160*96 Punkten. Das Setzen der Zeichen kann wie üblich durch "PRINT #6:", "PLOT" und "DRAWTO" oder durch "POKE" erfolgen (siehe letzte Ausgabe).
Wer jetzt aufmerksam war, wird sich fragen: Wo ist die vierte Zeichenfarbe geblieben, die wir in den einfarbigen Modi zur Verfügung hatten? Nun, da man durch zwei Bit nur vier Zustände, also Hintergrund und drei Farben, darstellen kann, gibt's hierzu eine andere Lösung: Durch das inverse Darstellen eines mehrfarbigen Characters wird Farbe drei als Farbe vier dargestellt. Dies hat zwar den Nachteil, daß man nie Farbe drei und vier in einem Character darstellen kann, dafür kann man allerdings durch einfaches Invertieren eine andere Farbe erzeugen.

So, das war eigentlich das, was es an Wissen zur Zeichendefinition gibt. Es wäre ganz nett, nun mal ein paar Fragen oder Anregungen von euch zu bekommen. Vielleicht hat jemand etwas nicht ganz verstanden? Sollte dies der Fall sein, so werden wir darauf in der nächsten Ausgabe genauer eingehen. Wenn nicht, werden wir die Serie mit der Programmierung von PM-Grafik fortsetzen.

Ihr könntet das bisher Gelernte ja einmal zu Programmen verarbeiten und uns diese zusenden! Wir hätten gerne gewußt, wie kreativ ihr in dieser Hinsicht seid. (Einsendungen werden natürlich belohnt!).

Also: Bis zum nächsten mal,

euer Grafik-Monster



ZONG-Lexikon

- Game (Gäim), dts. Spiel
  Spiel, meist Computerspiel.

- Grafik
  Das ist das, was man auf dem Bildschirm sieht.

- Hardcopy (Haadkoppi)
  Ausdruck des <Bildschrim>inhaltes.

- Hardware (Haadwäir), dts. Harte Ware
  <Computer> und Peripherie, d.h. Rechner, <Floppy>, <Monitor> u.A. Im Gegensatz dazu: <Software>.

- Help (Hälp), dts. Hilfe
  Funktionstaste, die meist dazu benutzt wird, eine Hilfestellung vom Programm zu bekommen.

- High-Resolution (Hai-Reseluschen), dts. Hohe Auflösung
  Bezeichnung für <Computer>-<Grafik>, die aus sehr vielen kleinen Punkten besteht.

- Highscore (Haiskor), dts. Hohe Punktzahl
  Hohe Punktzahl bei Computerspielen.

- Highscoreliste (Haiskor-Liste), dts. Liste der hohen Punktzahlen

- Info, dts. Info
  Information z.B. über ein neues Produkt.

- Initialisieren
  Vorbereitungen für den Programmablauf treffen, z.B. Zeichensätze umdefinieren.

- Input, dts. Eingabe
  BASIC-Befehl zur Eingabe einer <Date>.

- Insert (Insört), dts. Einfügen
  Taste/Funktion zum Einfügen von Zeilen, Daten etc.

- Integer (Intidscher)
  Ausdruck für eine Zahl ohne Nachkommastellen.

- Interface (Interfäis), dts. Zwischengesicht
  Gerät, zur Umwandlung von Datenformaten (z.B. Computer/Drucker).

- Interpretersprache
  Programmiersprache, die die Befehle des Programmes direkt beim Ablauf in Maschinensprache umsetzt und daher sehr langsam arbeitet.

- Interrupt (Interrapt), dts. Unterbrechung
  Zeit, die der Elektronenstrahl des Fernsehers beim Bildaufbau nach jeder Zeile ausgeschaltet bleibt, da er von rechts nach links zum

nächsten Zeilenanfang zurückwandert. Diese Zeit kann zum Bearbeiten von Programmteilen genutzt werden, wie z.B. bei Display-List-Interrupts.

- Joystick, dts. Luststab
  Steuerknüppel, der zur <Daten>eingabe, meist bei Spielen, benutzt wird.

- Jump (Dschamp), dts. Sprung
  Befehl der <Assembler>sprache, um zu einem bestimmten Programmteil zu springen.
  Ausdruck bei Computerspielen, wenn das Bildschirmmännchen springt.

- Kb (Kilobait)
  Ein Kilobyte besteht aus 1024 <Byte>.

- Laufwerk
  Siehe Floppy

- Level (Läwell), dts. Ebene
  Ausdruck, der in Computerspielen angibt, bei welchem Schwierigkeitsgrad man sich befindet.

- Load (Loud), dts. Laden
  Befehl/Ausdruck zur Datenübertragung des Massenspeichers (Floppy, Datenrecorder) zum Computer.

Bastelecke

Heute wollen wir uns ein überdimensionales Atari-Zeichen basteln, damit wir unserem Atari 8-bit so richtig frönen können. Hierzu brauchen wir Massen an Schachteln. Diese sollten möglichst leer sein, damit der Turm nicht zu schwer wird. Am besten eignen sich natürlich, aus der Sicht eines Computerfreaks, leere Diskettenschachteln, die man als sonst überflüssiges Nebenprodukt eines Softwarevertriebes nur sinnlos lagern müßte.
Insgesamt brauchen wir für unsere Bastelei 108, in Worten "hundertacht", Schachteln. Wer eine solche Menge nicht bei sich zu Hause rumfliegen hat, kann sie sich ja bestellen, oder aber auch andere quaderförmige Schachteln nehmen.
Die Schachteln müssen entweder zusammengeklebt, oder evtl. sogar geheftet werden. In welcher Anordnung, seht ihr ja rechts.

Viel Spaß beim Basteln. Auf dem ZONG-Treffen am 20.5 werden wir versuchen, euch das Monstrum vorzustellen!

PS: Hilfe, ich brauche wieder eine geniale Idee!

Hobbbytronic '90

Mit großer Erwartung betraten wir die Dortmunder Westfalenhalle 6, in der sich die Computerschau, also der Teil der Hobbytronic, in dem sich die ganzen Hacker und Heizer versammelt hatten, abspielte.
Um es kurz zu machen: Es gab genau zwei Anbieter, die aus dem XL/XE-Bereich bekannt sind. Leider fand man am Compyshop-Stand nur ST- und AMIGA-Software. Die XL/XE-Softwarevorräte des Compyshop lagen in einer großen Kiste beim ABBUC-Stand, der also der einzige XL/XE-Anbieter war, herum. Neben der erwähnten Compyshop-Kiste konnte man beim ABBUC-Stand allerdings auch Software vom AMC, von KE-Soft sowie von Peters & Ralf David erwerben.

Neuheiten? Nun, für uns gab es reichlich wenig zu berichten: Vom ABBUC gab es ein paar neue PD-Disketten, unter anderem ein grafisch hervorragendes Memory-Spiel mit kleinen Fehlern. Das war's auch schon.
Wie gesagt, man konnte am ABBUC-Stand so einiges erwerben. Die Preise waren Messe-mäßig-niedrig. Ein Beispiel: Visicalc für DM 20.--! Auch unsere Software hatte Messepreise, z.B. Dredis für DM 15.--.

Ansonsten war die Messe für XL/XE-Besitzer uninteressant, da man überall die Worte "AMIGA", "ST" oder "IBM-PC" usw. lesen mußte.
Witzig war das neue ATARI-LYNX-Videospiel, das man beim Compyshop und bei Karstadt bewundern durfte. Wie ein kleiner AMIGA: Geniale Grafik und langweilige Spiele ...

Leider besuchte uns auf der Hobbytronic nur ein einziger unserer Leser, schade!

Atari Computer Team e.V.

Tag der offenen Tür des ACT

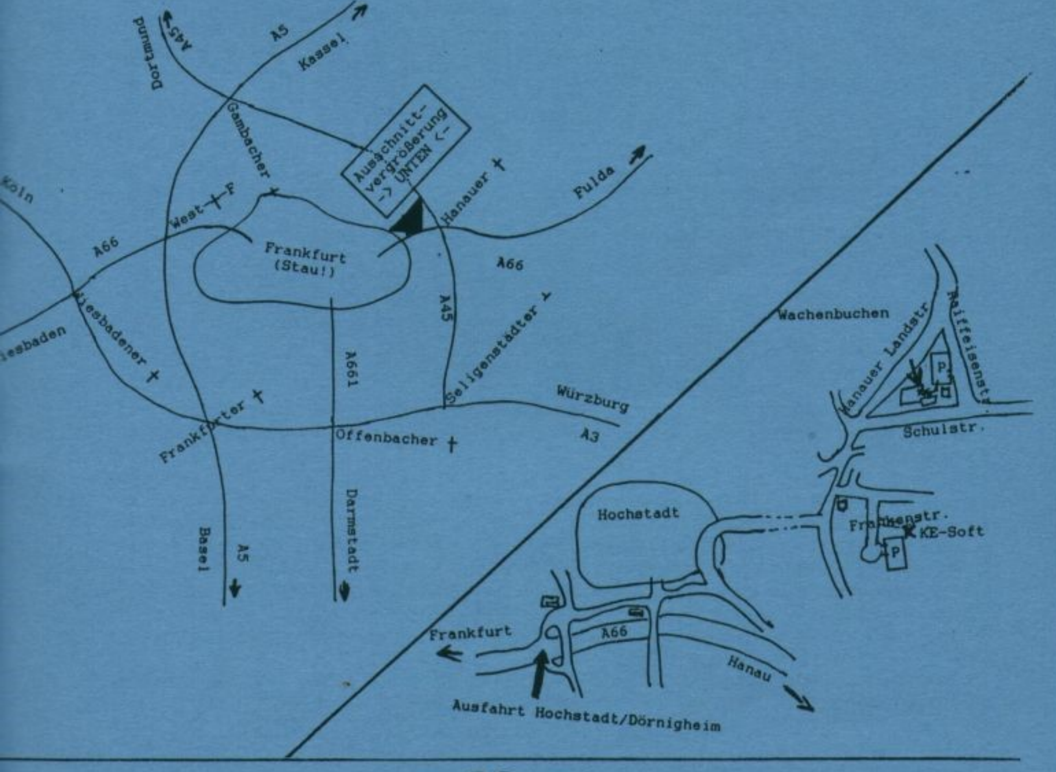
Als um 9.45 die ersten Gäste kamen, war klar, daß das Treffen ein erfolg werden würde. Neben Kaffee und Bockwürsten gab außerdem noch ein wenig ST-Sachen zu bestaunen, doch auf die wollen wir hier nicht eingehen. Im Keller kamen dann die 8-Bit-User voll auf ihre Kosten. Zu sehen gab es einen selbstentwickelten Morseempfänger, mit dem man selbst morsen kann, aber auch Sendungen im Radio über LW/MW entschlüsseln kann. Neben einer Speeedy D/HS gab es dann auch die gesamte Clubeigene Hardware zu bestaunen: 2*1050 & Speedy, 2*130 XE, 800 XL, XF551, das 850 interface, 80 Zeichenkarte und ein Drucker. Diese Hardware darf übrigens jedes Clubmitglied benutzen.
Außerdem gab es noch unsere PD-Sammlung und Bibliothek zu sehen. Selbstverständlich wurden auch Hard- und Softwarefragen geklärt, der Erfahrungsaustausch kam nicht zu kurz. Es kamen sogar user aus der DDR, da gab es natürlich eine Menge zu erzählen.
Kontakt: Atari-Computer-Team e.V.,Postfach 1216, 2822 Schwanewede

Aufruf an alle ZONG-Leser: Wie der ACT, so gibt es sicher auch noch andere Vereine und Clubs, die sich bei uns vorstellen könnten. Schreibt uns Berichte, liefert uns Adressen, schickt uns Werbematerial, damit wir sie vorstellen können! Es lebe der XL/XE!

ZONG-Treffen

Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, wird anläßlich des einjährigen Bestehens von ZONG, der inzwischen einzigen ATARI XL/XE-Zeitschrift, wieder ein ZONG-Treffen stattfinden.
Eingeladen sind hiermit ALLE XL/XE BESITZER. Leute, es lohnt sich, mal einen etwas längeren Weg auf sich zu nehmen! Bei allen bisherigen Treffen kamen immer nur Leute aus der näheren Umgebung (bis ca. 100 KM). Wir hoffen, diesmal auch einige User aus Hamburg, Berlin und München begrüßen zu können. ACHTUNG: Derjenige mit der weitesten Anfahrt gewinnt Software im Wert von DM 40,-- (Bitte Personalausweis mitbringen)!
Natürlich gibt's bei uns die neueste Software, einen weiteren Wettbewerb, eine Raritätenausstellung sowie einige Köstlichkeiten aus der ZONG-Küche.
Das Treffen findet am Sonntag, den 20. Mai 1990 ab 13.00 Uhr im Bürgerhaus Maintal-Wachenbuchen, kleines Kolleg im EG statt. Ihr findet uns gleich neben Frankfurt. Nehmt am besten ab Hanauer Kreuz die A66 in Richtung Maintal und fahrt "Hochstadt/Dörnigheim" ab. Der restliche Weg ist leicht aus der untenstehenden Karte zu ersehen.
Solltet ihr noch Platz im Auto haben oder gerne bei jemand mitfahren, meldet euch bei uns unter 06181/87539. Auch für genauere Wegfragen stehen wir gerne zur Verfügung.

Bis (hoffentlich) bald!



Kontaktadressen

Hier findet ihr wichtige Adressen aus dem ATARI XL/XE Bereich. Zusätzlich gibt's zu jeder Adresse eine kurze Erklärung des Angebots.

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (Größter XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)

- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Software Hersteller, Hardware, PD)

- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)

- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)

- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand für XL/XE, Software, PD)

- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)

- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)

- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Turbo Basic, Bücher)

- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vergessen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, am besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekämen.

Hitparade

An dieser Stelle sollte nun eigentlich eure persönliche Software Top-Ten stehen. Leider war unser Aufruf der letzten Ausgabe scheinbar nicht klar genug:

Sendet uns bitte monatlich per Postkarte, Brief oder Telefon euren Namen sowie eure drei Programmfavoriten. Dies können Spiele, Utilities, Anwenderprogramme oder auch PD's sein. Unter allen Teilnehmern verlosen wir monatlich PD-Disketten. Bitte gebt also gleich einen Wunsch mit an.

Da dies nun hoffentlich geklärt ist, hoffen wir, euch in der nächsten Ausgabe dann endlich eure Top-Ten präsentieren zu können.

 Programmdiskette 

Kopiert bitte vor dem ersten Laden ein TURBOBASIC-XL als AUTORUN.SYS auf die Vorderseite der Programmdiskette. Danach kann Sie gebootet werden. Ihr dürft sogar einen Schreibschutz anbringen, yeah (sind wir nicht nett?). Nach Erscheinen des Titelbildes wird die Musik per Tastendruck unterbrochen. Die Programmauswahl im Menü erfolgt per Tastendruck und RETURN.

 ATARI-Socoban Demo 

- Eingesandt von Compysoft, Offenbach -

Startet bitte vom Basic (nicht Turbobasic!) aus das File "INIT.BAS". Es handelt sich hierbei um eine Art SOGON, ein Level ist vorhanden. Das Spiel kann bei Compysoft als Vollpreisversion bestellt werden. Aufgabe ist es, alle Kugeln an die dafür vorgesehenen Plätze zu schieben. Leider kann man immer nur eine Kugel schieben. Auch das Wegziehen von einer Wand ist nicht möglich. Per HELP-Taste kann der letzte Zug rückgängig gemacht werden.

 Fingerfetz 

Ha! Das ultimative Fingerkillerspiel!

Die Aufgabe ist ganz einfach: Ihr müßt versuchen, den Ball, der vor eurer Spielfigur davonrennt, einzufangen. Das Problem ist, daß ihr eure Spielfigur nur bewegen könnt, indem ihr den Feuerknopf bearbeitet! Also: Fingerfetz!
Im Titelbild kann per SELECT und OPTION die Geschwindigkeit eingestellt werden, per Knopfdruck geht's los.
Solltet ihr den Ball fangen, wird eure Zeit angezeigt, ansonsten der Abstand von euch zum Ball. Er ist also frei!
Am sinnvollsten ist es, ganz langsam anzufangen und sich dann im Schwierigkeitsgrad hochzuarbeiten ...

Viel Spaß (und Schmerz!)

 Mensch ärgere dich nicht 

Bei diesem Programm handelt es sich um eine Computerumsetzung des berühmten Brettspieles. Allerdings wurde es um einige Eigenschaften verbessert, z.B. gibt es einige Geschicklichkeits-Zwischenspiele, die das Glück beim Würfeln aufwiegen können.
Ein Problem gibt es allerdings: Dieses Programm existiert nicht. Falls allerdings jemand Lust hat, es zu schreiben, werden wir gerne bereit sein, es zu veröffentlichen. Es ist also frei!



Suicider



Der übliche wagemutige Forscher hat es sich (wie immer) zur Aufgabe gemacht, alte verlassene Minen zu erforschen und auszuplündern.
Hierzu rennt er herum und versucht, alles was Geld bringt, einzusammeln. Wie üblich gibt es hierbei einige Gefahren, wie z.B. bröckelnde Ebenen, Monster, Flammen, Säure usw.
Das herumliegende Dynamit kann dazu verwendet werden, im Weg liegende Felsen wegzusprengen.
Der Forscher wird per Joystick nach links und rechts gesteuert. Der Sprung erfolgt per Diagonalsteuerung, das Sprengen per Druck auf den Feuerknopf bei gleichzeitigem Steuern nach links oder rechts.
Wie üblich läuft hierbei auch eine Zeit ab, die zum Lebensverlust führt, falls sie abgelaufen ist. Die Wasserflaschen frischen die Zeit allerdings wieder auf (wie, unlogisch? Na und!).

So, das war's, viel Spaß!



XL-Adress II



- Eingesandt von Markus Wühl -

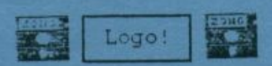
Aha, eine Adressverwaltung! Tja!

Nach Starten des Programmes ist als erstes bitte eine Datendiskette einzulegen, da ein Bearbeiten der ZONG-Diskette unangenehme Folgen hätte. Zum Formatieren der Datendiskette drückt man im Hauptmenü einfach OPTION, SELECT, START und den Feuerknopf gleichzeitig.

Das Menü

EINGEBEN - Dient zur Eingabe einer neuen Adresse.
VERÄNDERN - Ändert die bestehende Adresse ab.
AUSGEBEN - Speichert die eingegebene Adresse auf der Datendiskette.
SUCHEN - Sucht nach bestimmten Adressen.
DRUCKEN - Druckt Adressen.
BEENDEN - Beendet das Programm.

Im Druckermenü kann per SELECT/OPTION die Schriftart angewählt werden.
Desweiteren erklärt sich im Programm alles von selbst (hóffe ich jedenfalls!).



- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Bei diesem Denkspiel habt ihr die Aufgabe, in einem 10*10 Felder großen Silizium-Chip fünf Verunreinigungsatome ausfindig zu machen. Da die Atome viel zu klein sind, um sie sehen zu können, müßt ihr mit einer Strahlenkanone durch das Chip schießen und darauf achten, wo der geschossene Strahl austritt (falls er das tut). Aus diesen Informationen könnt ihr dann die Positionen der Atome bestimmen.
Die Strahlen werden folgendermaßen abgelenkt:

- Ein Strahl, der frontal auf ein Atom trifft, wird absorbiert (ein Punkt erscheint am Rand).

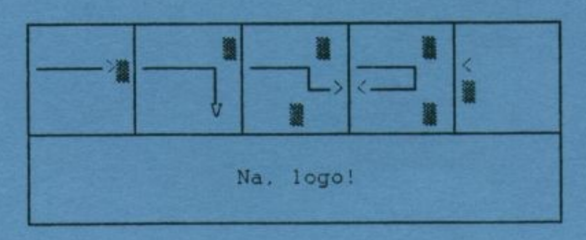
- Ein Strahl, der in die Nähe eines Atoms gerät (diagnoal davor), wird um 90 Grad abgelenkt.

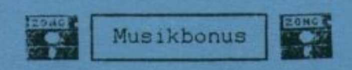
- Ein Strahl, der zwischen zwei Atome mit einem Feld Abstand gerät, wird direkt zurückgelenkt.

- Ein Strahl, neben dessen Eintrittsfeld ein Atom liegt, wird direkt zurückgelenkt.

Sollte der Strahl nicht absorbiert werden, erscheinen am Rand zusammenpassende Buchstaben als Positionsanzeiger.
Per Feuerknopf werden die (vermutlichen) Positionen der Atome festgelegt, per Feuerknopf (und Cursor am Rand) wird ein Strahl abgeschossen. Sollte man glauben, alle Atome gefunden zu haben, kann man per Knopfdruck in einer Ecke des Spielfeldes die Punktezählung aktivieren. Für jedes richtig plazierte Atom gibt's fünf Punkte, jeder gemachte Schuß kostet Punkte.

Hier noch ein paar Beispiele:



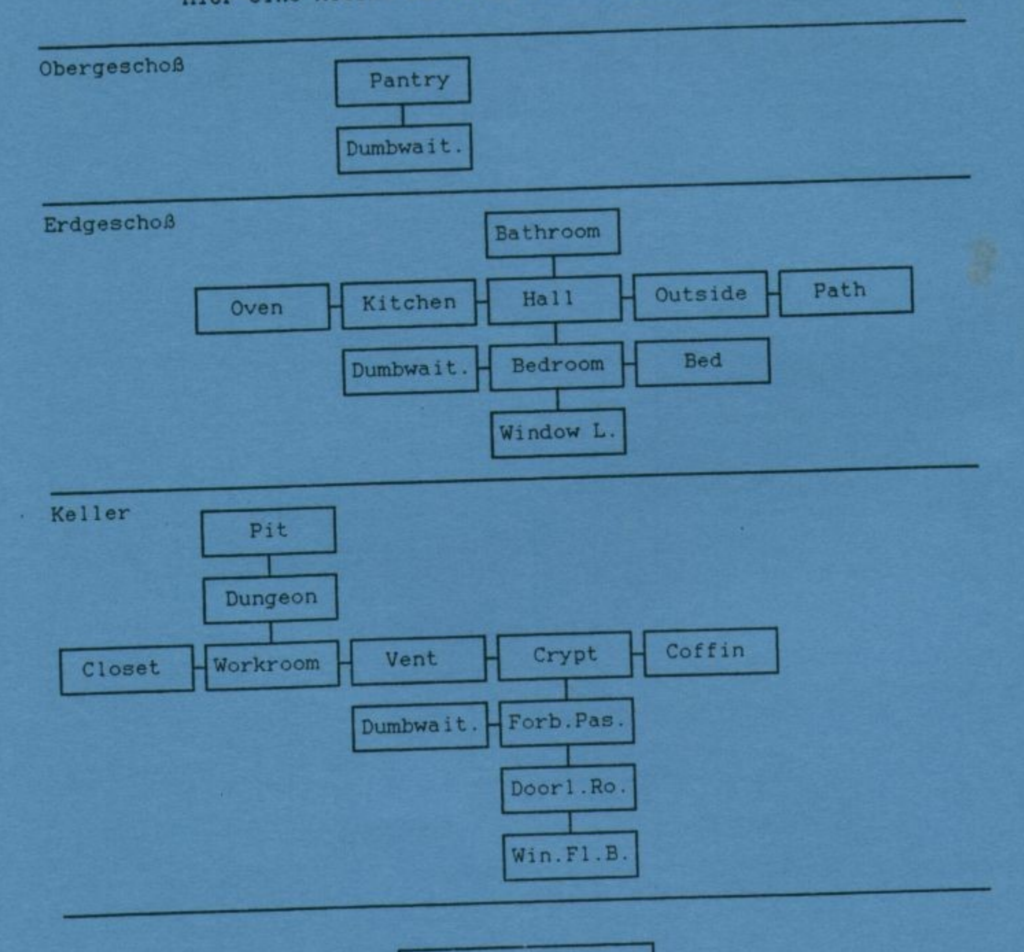


Nun, was soll man hierzu noch viel sagen? Das Übliche: Laden, hören, abschalten. Er ist also frei. Viel Spaß!
Wie gefallen euch eigentlich so unsere Musikboni? Schreibt uns mal etwas darüber! Überhaupt: Schreibt uns mal etwas! Warum verbessert ihr eigentlich nie unsere Programme? Na los doch!

The Count

- Eingesandt von Sascha Kriegel -

Hier eine kleine Karte zu diesem Grafikadventure:



Die Zeitmaschine

Hier nun der komplette Lösungsweg dieses Adventures:

UNTERSUCHE BETT. NIMM PORTEMONAIE. UNTERSUCHE SCHRANK. BENUTZE TELEFON. W. W. FRAGE FRAU. NIMM LAMPE. O. N. N. UNTERSUCHE FAHRSTUHL. DRUECKE KNOPF. S. BENUTZE LAMPE. S. UNTERSUCHE LABOR. NIMM PLAN.

SIEHE PLAN. KONSTRUIERE ZEITMASCHINE. BENUTZE HEBEL. W. N. W. UNTERSUCHE WOHNZIMMER. ZERSTOERE VASE. O. UNTERSUCHE KUECHE. NIMM SCHLUESSEL. W. BENUTZE SCHLUESSEL. N. UNTERSUCHE ZIMMER. UNTERSUCHE BUECHER. NIMM HEBEL. S. S. O. BENUTZE HEBEL. O. S. N. S. UNTERSUCHE UFER. NIMM AST. O. BENUTZE AST. N. UNTERSUCHE TEMPEL. (evtl. etwas weglegen!). NIMM RING. FRAGE ZELOIZ. W. LESE BUECHER. DREHE RING. O. S. S. ENTZUENDE AST. LEGE AST. N. O. N. N. BEWEGE HEBEL.

Pokes van Hasselt

- Eingesandt von Doris van Hasselt -

Hier ein paar kleine nützliche Pokes:

POKE 17.0	- Break
POKE 202.1	- Reset=Neu
POKE 755.7	- Kopfstand
POKE 621.1	- Tasten gesperrt
POKE 1913.80	- Disk schneller
POKE 4226.10	- Directory verlegen
POKE 4226.12	- Directory zurück
POKE 3118.33	- Directory auch
POKE 3122.123	Kleinbuchstaben.

"Auch Computer sind Menschen!?"

Paradox

Und noch eine Adventurelösung:

S. NEHME STEIN. N. KLETTERE BAUM. NEHME SPIEGEL. R. N. N. NEHME SPARSCHWEIN. ZERSTOERE SPARSCHWEIN. NEHME GELD. N. GEHE ZELT. GEBE GELD. N. NEHME FLASCHE. OEFFNE FLASCHE. ZEIGE SPIEGEL. W. ZEIGE AUSWEIS. GEHE EINGANG. H. H. GEHE LOCH.

Gesucht / Gefunden

Thomas Wodack weiß Antwort auf Waltraud Müllers Frage zu SOS-Mangan: Der Medoroboter hilft, wenn man ihm die Batterie aus dem Laderaum einsetzt. Befehle: Laderaum 1 - nimm SCHR. Laderaum 2 - nimm BATT. Medostation: oeff KLAP. stec BATT. RUND. Nun wird der Roboter aktiviert und hilft.

Frage: Wer weiß beim 7. Level von DRAG Hilfe? Ich schaffe es einfach nicht!

Frage: Ich möchte eigene Highscorelisten in PD-Programme schreiben. Wer kann mir helfen?

Fragen von Harald Gitzel: Wer hat eine Befehlsliste für S.O.S. Mangan? Was muß ich beim CIA-Adventure tun, nachdem ich ins Gebäude gekommen bin? Wie bekomme ich die Umlaute des Texteditors auf meinem ATARI 1029 Drucker?

Anm.d.Red.: Die Grafikspielereien mußten leider aus Platzmangel entfallen, sie folgen in der nächsten Ausgabe.

Zu einigen Fragen wüßten wir ein paar Tips, aber strengt mal eure grauen Zellen an!



Angebote

Biete PD-Software im Tausch gegen Andere.
Schickt eure PD-Listen an:
Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5

Folgende Kassetten für zusammen DM 20.--
Hacker, Griderunner, Feud, Masterchess, Ninja.

Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms, 06241/46619

Verkaufe große Teile meiner Plattensammlung:
LPs: je 10,--, ab 3 je 8,--, ab 10 je 5,--:
A-ha, Colonel Abrahams, Fritz Brause, Fire & Ice, Double, Edelweis, Janet Jackson, Kool & the gang, Little Shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...
Maxis: je 5,-- ab 3 je 4,--, ab 10 je 3,--:
Rififi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Timex Social Club, Rick Springfield, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herp Alpert, A-ha uvm.

Desweiteren verkaufe ich:
Drucker Gemini-10X für DM 200,--
(Tausch mit Floppy 1050 möglich).
BASIC XL-Modul von OSS für DM 60,--.
ROTO-611 Offsettdruckmaschine incl. Plattencopiergerät, Chemikalien, Platten, Papier, Druckvoralgen usw. DM 1600,--.
Verschiedene Bücher: z.B. 5*TKKG für je DM 3,--, zusammen DM 12,--, Papierflieger, selbst gemacht, 20 Modelle für DM 6,--. MAD-Müll No. 4 Dm 4,--, Sexdoping DM 15,--, Knoff-Hoff-Buch 1 DM 8,--, 6*MAD-Taschenbücher für je DM 2,-- zusammen DM 10,--, Die drei ??? und Der magische Kreis DM 3,--, Afterlast English-Letters DM 5,--, Horror Pop-Up-Buch DM 6,--.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden. DM 100,--

Mark Engler, Telefon: 06181/12473.

Verkaufe folgende Originale auf Diskette:

ATARI-Rechtschreibtrainer DM 10,--, Atari-Sportlexikon DM 10,--
ASM 02/88-08/89 sowie Happy Computer 02/88-09/89 und die letzten vier Computerkontakt zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).
S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Original-Software auf Disk & Kassette: Draconus, Periscope Up, Tanium aber auch ältere Programme.

Komplettliste bei Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4

Gesuche

Suche ATARI 1010 oder XC11 Datasette zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestellt sein.

Suche außerdem PD-Tauschpartner im Raum Schlüchtern und/oder Fulda. Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5

Maltafel bis DM 90.-- gesucht. H. Gitzel, Adresse siehe oben.

Ich suche eine Übernachtungsmöglichkeit in oder bei Frankfurt, vom 20. 05. zum 21.05.90 für ein bis zwei Personen, bei einem ATARI-Freak.

Grund: ZONG-Treffen am 20.05.90!

Bitte unbedingt melden bei:
Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel. 0511/445578

Trotz Flehen und Bitten habe ich sie immer noch nicht:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zahle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergattern!
Angebote an: Marc Becker, KE-Soft, Tel: 06181/87539

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).
PD-Software, Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich.
Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.
Folgende Spiele:
Playmates, Worms, Crossfire, Canyon Climber, Quest for Quintana Roo, Seadragon.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche Atari Magazin 1+2/87, Thomas Wodack, Pfarrstr. 13, 6543 Sohren.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Nicht. Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, T:05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Volker Weißhaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen.

Suche möglichst günstig Turbo-Freezer XL.
Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42, T: 030/7520589

Suche privat folgende Maxis:
"A ist wieder da", "Plastik", Interpreten jeweils unbekannt!
Suche Roland TR-909 Drumcomputer!

Angebote an: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

Kontakte zu XL/XE-Usern aus der DDR gesucht! Wer einer ist oder einen kennt, schreibe an:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Allgemeines

Abonnement

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Monats in eurem Briefkasten! Ihr spart also eine Menge Porto- und Telefonkosten sowie die lästige Warterei.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Eure Sammlung bleibt immer lückenlos!

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich aktuelle Neuheiteninfos, PD-Service sowie ab und zu Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Wühlkiste-Kassettensoftware

Amaurote, Despatch Rider, Feud, Gunfighter, Gunlaw, Henry's House, Mr. Dig, Nightmares, Panik, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Zybex

Wühlkiste-Diskettensoftware

Quest XL/XE, Yahze.

Wühlkiste-Literatur

Das große Spiele-Buch I, ANALOG Ausgaben 3/86, 8/86, 9/86, 12/86, 2/87, 5/87, 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Handbuch DOS 3

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung
für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlän-
gert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, ein-
fach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung
auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag auf das
unten angegebene Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung
beizulegen. Auch Barzahlung oder Schecks werden gerne entgegengenom-
men. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Artikel sowie zwei Er-
satztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Konto: Kemal Ezcan, Nr. 50099903, BLZ 50690000, Volksbank Hanau

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Diskettenseite DM 2,--. Beispiel: S07, A04 und U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--. Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten nach euren Wünschen zusammenzustellen und nicht für etwas zu bezahlen, das ihr garnicht haben wollt.

ACHTUNG: Falls ihr PD-Disketten habt, die nicht in der Liste stehen: Schickt sie uns zusammen mit euren Tauschwünschen.

"*": Turbobasic erforderlich, Zahl: Anzahl der benötigten Diskseiten.
S: Spiele, A: Adventure, U: Utility/Anwendung, D: Demo, G: Gemischt

S01 Pokermaschine	1	S02 Go!	1	S03*IQ-Test	2
S04 ABBUC-Quiz	2	S05 Garden of Conf.	1	S06 Karate Master	1
S07 Pungoland Scr. I	1	S08 Pungoland Scr. II	1	S09 Pungoland Sc.III	1
S10 Black Jack	1	S11 Am lauf. Band	1	S12 Trailer	2
S13 TNT-Terror	1	S14 Patience	1	S15 Pungo	2
S16 US-Games III	1	S17 Stonetime People	1	S18 Boulderdash Scr.	1
S19 Fiffikus	2	S20 Zyclop	2	S21 Königsd. 130XE	1
S22 Goldcave 130XE	1	S23 Königsd. 800XL	1	S24 Goldcave 800XL	1
A01 Paradox	1	A02 The Riddle	2	A03 Abent.in Schott.	2
A04*Die dunkle Macht	6	A05 Horror Castle	2	A06 Die Zeitmaschine	2
A07 Atlantis	4	A08 Sereamis	4	A09 Zeitmaschine II	2
A10 Comicland	1	A11 The 7 Keys	1	A12 The Riddle II	2
A13 Satan	2	A14 Future Nightmare	2	A15 Trolls	
A16 CIA-Abenteuer	1				
U01 Kochrezepte	2	U02 The Cell	1	U03 Animate	1
U04 Atari 'Toons	1	U05 Sideprint	1	U06 CAD	1
U07 Mc.Prnt.Star 1029	2	U08*Digitale Redakt.	2	U09 Directory Print.	1
U10 Menüprogramm	1	U11 Papierflieger	2	U12 Softsynth	2
U13 Fonts	1	U14 Etikettendruck	1	U15 Speedscript	2
U16*Hires-Dump	2	U17 Dot-Magic	1	U18 Textpro 1.1	1
U19 Fig Forth	1	U20 Kermit Term. Emu.	1	U21 Daisy Dot/Bilbd.	2
U22 Prtshop Icon Ed.	2				
D01 Soundsample I	2	D02 Aliants	1	D03 Adv.Msc.Prz.Demo	1
D04*ABC-Demo	1	D05 Movie Maker Demo	1	D06 Sound & Bilderd.	2
D07 Soundsample II	2	D08 BIG-Demo	2	D09 Music-non-stop-4	1
D10 Music-non-stop-3	1	D11 Hobbytron.-Demo-1	1	D12 Hobbytron.-Dm.-2	1
D13 CS-Musikdemo	1	D14 Epyx Demogames	1	D15 Music-non-stop-6	1
D16 Music-non-stop-7	1	D17 ZONG-Musikdemos	1	D18 Caveman Joe	1
G01 Games & Demos	1	G02 CHedit, Flucht...	1	G03 Tls.o.Ad.+St.Ock.	2
G04 Copy+Demo+AT-List	2				



Vorschau

Das erwartet euch in Ausgabe 06/90:

- Der ausführliche Bericht über das ZONG-Treffen!

- Testberichte zu Fantastic Soccer, A Hackers Night, Rubberball, Büchertest: ATARI-Abenteuerspiele, Hardwaretest: Warp-Speed-Joystick ...

- Die neueste PD-Software!

- Eine besondere Köstlichkeit im Kochbuch!

- Software: Glibber, das eiskalte Schlittschuhspiel, sowie viele weitere Programme!

- Tips & Tricks zu Allem, was das Herz begehrt!

- Eine kleine Abo-Beilage ...

ZONG 06/90: Ab 01.06.90 erhältlich!